

Neiva, Huila, 7 de junio del 2022

Señor

**JAVIER FERNANDO VARON CAMARGO**

C.C N° 93.395.983 de Ibagué

Dinamizador Municipal

Proyecto BPIN 2021000100235”

**ASUNTO: NOTIFICACIÓN DE SUPERVISIÓN CONTRATO No. SGR-235- 19-DE 2022**

Cordial saludo:

De conformidad con el contrato de la referencia que tiene como objeto: *“Contratar los servicios especializados para el diseño, desarrollo, operación, instalación y alojamiento de una plataforma virtual que contenga un entorno gamificado para la comunidad académica, junto a la elaboración de una guía virtual de entrenamiento, para el trabajo autónomo (contenido digital); así como, la formación y entrenamiento a los docentes en habilidades científicas y didácticas con el fin de fortalecer los establecimientos educativos oficiales que implementan la jornada única mediante la apropiación social del conocimiento para desarrollar las capacidades y habilidades en CTEI del Departamento del Huila.”BPIN 2021000100235. Me permito comunicarle que ha sido designado como supervisor del mismo, dicha labor se desarrollará de conformidad a los artículo 83 y 84 de la ley 1437 de 2011 y demás normas que la modifiquen, adicione o complementen su labor consistirá:*

1. Informar al contratista sobre el inicio de la ejecución del contrato siempre y cuando este cumpla con los requisitos en la cláusula de perfeccionamiento y ejecución.
2. Exigir al contratista la ejecución idónea del objeto del contrato.
3. Verificar el cumplimiento frente al pago del sistema de seguridad social integral.
4. Informar al área jurídica los motivos o causas por las cuales deba suspenderse o terminarse el contrato.
5. Llevar el control sobre la ejecución y cumplimiento del contrato, informando oportunamente y durante el término de ejecución al área jurídica sobre cualquier situación de irregularidad, deficiente cumplimiento con la debida sustentación a fin de que se imponga los correctivos o sanciones a que haya lugar.
6. Emitir concepto técnico y recomendación oportuna a **UP HOLDING SAS** sobre la conveniencia de las prórrogas, modificaciones o adiciones al contrato.

7. Remitir al área jurídica copia de todas la comunicaciones recibidas y enviadas al contratista, así como de las actas, cuadros, informes y demás documentos producidos en desarrollo del contrato.
8. Informar al área jurídica cualquier, cualquier evento que altere o modifique las condiciones pactadas en el contrato, a fin de que se estudien y proyecten los actos respectivos para firmas de las partes.
9. Realizar el informe mensual de supervisión en donde se indique el estado de ejecución y el cumplimiento de obligaciones por parte del contratista.

Atentamente,



**MARISOL CARANTÓN AGUDELO**

Representante Legal UP HOLDING S.A.S

Neiva, Huila, 7 de junio del 2022

Señor

**FABIAN RICARDO CARO APONTE**

C.C. N° 79.883490

Representante Legal APRENDIZAJE INTERACTIVO SAS

NIT No. 830.070.095-1.

**ASUNTO: NOTIFICACIÓN DE SUPERVISIÓN CONTRATO No. SGR-235- 19-DE 2022**

Cordial saludo:

De conformidad con el contrato de la referencia que tiene como objeto: *“Contratar los servicios especializados para el diseño, desarrollo, operación, instalación y alojamiento de una plataforma virtual que contenga un entorno gamificado para la comunidad académica, junto a la elaboración de una guía virtual de entrenamiento, para el trabajo autónomo (contenido digital); así como, la formación y entrenamiento a los docentes en habilidades científicas y didácticas con el fin de fortalecer los establecimientos educativos oficiales que implementan la jornada única mediante la apropiación social del conocimiento para desarrollar las capacidades y habilidades en CTEI del Departamento del Huila.”*BPIN 2021000100235. me permito comunicarle que se designó como supervisor del contrato al señor **JAVIER FERNANDO VARON CAMARGO**, identificado con C.C. 93.395.983 de Ibagué, en calidad Dinamizador Municipal (Coordinador Técnico), en el cual adquiere las demás obligaciones que se desprenden de la Constitución Política de la República de Colombia, las particulares que correspondan a la naturaleza del contrato a celebrar y aquellas contenidas en otros apartes del presente documento y las consignadas específicamente en el alcance del objeto contractual:

**1. EI CONTRATISTA** se obliga a cumplir con el desarrollo de las siguientes actividades:

**A. OBLIGACIONES GENERALES**

1. Cumplir con el objeto del contrato en la forma y tiempo pactados.
2. El proveedor no podrá subcontratar ni ceder el contrato sin el consentimiento previo escrito del Up Holding.
3. Cumplir con los pagos correspondientes al Sistema General de Salud y de Seguridad Social Integral.
4. Obrar con lealtad, responsabilidad, idoneidad y oportunidad en el desarrollo del objeto contractual.
5. Realizar por su cuenta y riesgo todas las diligencias que se requieran para cumplir el objeto del contrato a celebrar, las cuales quedarán bajo su responsabilidad.
6. Pagar oportunamente los salarios, prestaciones e indemnizaciones de carácter laboral del personal que contrate para la ejecución del contrato, lo mismo que el pago de honorarios, los impuestos, gravámenes, aportes y servicios de cualquier género que establezcan las leyes colombianas y demás erogaciones necesarias para la ejecución del contrato. Es entendido que todos estos gastos han sido estimados por el proponente e incluido en el precio de su oferta.

7. Hacer buen uso de los recursos suministrados para el cumplimiento del objeto contractual.
8. Hacer uso adecuado, exclusivo y confidencial de la información suministrada para el cumplimiento del objeto contractual.
9. Constituir las garantías requeridas.
10. Las demás que le indique el Supervisor del Contrato y que se relacionen con el objeto del contrato.

## **B. OBLIGACIONES ESPECÍFICAS DEL CONTRATISTA:**

1. Ejecutar el objeto del contrato en los términos y condiciones establecidos en este estudio previo, en el pliego de condiciones, que hacen parte integral del presente contrato.
2. Diseñar, desarrollar y prestar servicio del desarrollo del contenido digital que contenga un entorno gamificado para la comunidad académica, junto a la elaboración de una guía virtual de entrenamiento, para el trabajo autónomo (contenido digital); así como, la formación y entrenamiento a los docentes en habilidades científicas y didácticas con el fin de fortalecer los establecimientos educativos oficiales que implementan la jornada única mediante la apropiación social del conocimiento para desarrollar las capacidades y habilidades en CTEI del Departamento del Huila.
3. Dar cumplimiento a las características técnicas requeridas en el proyecto para el diseño e implementación del contenido digital.
4. Garantizar el funcionamiento on-line y off-line de la plataforma para asegurar su uso sin importar las condiciones de conectividad a Internet del usuario.
5. Suministrar un servicio de alojamiento, soporte técnico permanente durante la duración del proyecto, código fuente, manual de uso y mantenimiento y capacitación a Equipo Técnico del Proyecto.
6. El proveedor debe ofrecer y garantizar el servicio de almacenamiento, operación y funcionamiento a través de un servidor web hosting dedicado.
7. El proveedor deberá contar y garantizar la expedición de todas licencias de software, hardware, insumos y demás necesarios para garantizar el funcionamiento correcto de la plataforma, sin que Up Holding incurra en gastos adicionales.
8. El proveedor debe soportar a UP HOLDING con una mesa de ayuda virtual, vía correo electrónico, telefónico y/o presencial, que garantice la resolución de situaciones asociadas al funcionamiento de la plataforma y el soporte de usuarios.
9. El proveedor debe entregar una capacitación mínima de 8 horas en la administración de la plataforma la cual debe incluir: Administración de cursos, administración de los usuarios, administración de actividades y módulos, principios básicos de personalización de la plataforma, gestión de informes. De igual manera debe suministrar un manual técnico y de usuario.
10. El proveedor debe garantizar que el entorno gamificado para estudiantes
11. pueda ser instalada en la última versión estable de Moodle (online) Moodle Desktop Moodle App (Android) (offline) o en un APK.
12. El proveedor deberá mantener como mínimo copias de seguridad de: a. Base(s) de Datos de la Plataforma (LMS), Repositorio de Contenidos, y de las demás aplicaciones que contenga la plataforma, la cual debe ser entregada de manera quincenal y/o cada vez que se requiera.
13. Asegurar una plataforma en funcionamiento para un número de usuarios aproximados que mínimo debe soportar: 9334 estudiantes y 183 docentes.

## ENTORNO GAMIFICADO Y GUÍA DEL PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO

|                             | <b>ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL ENTORNO GAMIFICADO Y GUÍA DEL PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO</b>  |
|-----------------------------|---|
| <b>1. Contenido digital</b> | <p><b>1. GUÍA VIRTUAL DE ENTRENAMIENTO PARA EL TRABAJO AUTÓNOMO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adaptación e implementación del contenido digital.</li> <li>2. El proveedor debe diseñar, desarrollar y prestar servicio del desarrollo del contenido digital.</li> <li>3. El proveedor debe garantizar que la guía virtual de entrenamiento para el trabajo autónomo pueda ser instalada en la última versión estable de Moodle (online) Moodle Desktop Moodle App (Android) (offline) o en un APK, junto a una pdf, infografía e información de la ruta.</li> <li>4. El contenido digital debe ser compatible por lo menos con los siguientes navegadores Mozilla, Firefox, Google Chrome, Windows Edge y Safari.</li> </ol> <p><b>1.2. Características técnicas de la Guía virtual de entrenamiento autónomo para docentes.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Infografía virtual e interactiva del Programa de Entrenamiento en Habilidades Pedagógicas para la Enseñanza de la Ciencia, Tecnología e Innovación a Docentes (transmedia).</li> <li>2. Estructurada de acuerdo con el Programa de Entrenamiento diseñado por el Equipo Técnico del Proyecto.</li> <li>3. Garantizar que se puedan instalar en las tabletas destinadas a los Docentes del proyecto (Manual de instalación).</li> <li>4. Funcionamiento on-line y off-line para asegurar su uso sin importar las condiciones de conectividad a Internet del usuario.</li> <li>5. Actualización y sincronización del contenido y la guía permanente y automática.</li> <li>6. Diseño audiovisual agradable, intuitivo y acorde a su función y usuario a que está destinado que permita una fácil navegación al usuario y una experiencia fluida en su navegación.</li> <li>7. El Contratista debe suministrar servicio de alojamiento, soporte técnico permanente durante la duración del proyecto, código fuente, manual de uso y mantenimiento y capacitación a Equipo Técnico del Proyecto</li> </ol> |
| <b>Plataforma</b>           | <p><b>2. ENTORNO GAMIFICADO PARA ESTUDIANTES.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseño e implementación del contenido digital.</li> <li>2. El proveedor debe diseñar, desarrollar y prestar servicio del desarrollo del contenido digital bajo la modalidad de entorno gamificado.</li> <li>3. El proveedor debe garantizar que el entorno gamificado para estudiantes este en línea con tecnologías sugeridas como H5P (Libre) o a convenir.</li> </ol>  |

4. El contenido digital debe ser compatible por lo menos con los siguientes navegadores Mozilla, Firefox, Google Chrome, Windows Edge y Safari.

## **2.2 Características técnicas del entorno gamificado para estudiantes**

1. Presentar un entorno de aprendizaje a través de juegos y actividades interactivas con acceso off line (algunos recursos) y seguimiento de avance a las actividades desarrolladas, con el fin de desarrollar competencias científicas, tecnológicas y de innovación dirigido a estudiantes de básica secundaria y media.
2. Realizar un entorno en el que un personaje creado por el estudiante puede conseguir recompensas, puntos, o similares al completar retos o misiones.
3. La potencia del entorno gamificado consiste en que dichas misiones, retos o tareas se relacionen con el desarrollo de habilidades y competencias y estén guiados por recursos didácticos de apoyo (como vídeos, infografías, etc.) o del propio docente.
4. Se realiza por medio un personaje base (avatar) que el estudiante puede personalizar con un set de vestimentas y accesorios y que deberá cumplir 8 misiones que tienen que ver con el desarrollo de competencias científicas.
5. Las misiones consisten en tareas que el estudiante debe hacer sobre juegos que incentiven habilidades relacionados con el pensamiento científico (observación, planteamiento de hipótesis, experimentación, análisis, conclusiones, y pensamiento basado en hechos), retos de su entorno (como por ejemplo encontrar problemas de su comunidad que pueden ser resueltos usando la ciencia), y recursos de aprendizaje que lo apoyen.
6. El entorno también deberá contemplar elementos de gamificación relacionados con acumulación de puntos que permiten subir de nivel al personaje y la opción de entrenarse a su ritmo con las actividades de desarrollo de pensamiento y competencias científicas.
7. Tipo de personajes que deberá incluir la plataforma (hay cuatro personajes base, un hombre y una mujer para estudiantes de primaria y un hombre y una mujer para estudiantes de bachillerato) que tendrán unas características particulares (ropa, accesorios) que se ajustan según las particularidades de población del departamento.
8. Tipo de accesorio. Cada personaje debe disponer de 5 tipos de vestimenta y accesorios que los estudiantes pueden usar a fin de crear su personaje particular.
9. La plataforma deberá tener 8 misiones a fin de que sean coherentes con la realidad del departamento.
10. Los momentos de juego, de aprendizaje y retroalimentación dentro del entorno (escenario de actividades) ajustados a la realidad del departamento y de las consecuencias que deja la emergencia sanitaria.
11. La plataforma debe contar con la facilidad de acceder desde las tabletas a entregar a Docentes y Estudiantes del proyecto.
12. Funcionamiento on-line y off-line para asegurar su uso sin importar las condiciones de conectividad a Internet del usuario.
13. Actualización y sincronización del contenido permanente y automática.
14. Diseño audiovisual agradable, intuitivo y acorde a su función y usuario a que

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
|                                      | <p>está destinado que permita una fácil navegación al usuario y una experiencia fluida en su navegación.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>15. Permite un fácil acceso a modificaciones y actualizaciones por parte del Equipo Técnico del Proyecto.</li> <li>16. Dispondrá de un módulo para diseño y adaptación de misiones y recursos del entorno que permita a los docentes y Equipo Técnico del Proyecto el desarrollo de nuevos recursos y juegos dentro del entorno.</li> <li>17. Dispondrá de un módulo de capacitación por medio de documentos pdf, infografías y videos para su uso mantenimiento y modificación del entorno.</li> <li>18. Generará indicadores de uso y aprovechamiento del entorno que permita al Equipo Técnico del Proyecto hacer seguimiento al proceso de enseñanza-aprendizaje por medio del entorno.</li> <li>19. Contratista debe suministrar servicio de alojamiento, soporte técnico permanente durante la duración del proyecto, código informático, manual de uso y mantenimiento, guía para diseño y adaptación de misiones para docentes, y capacitación a Equipo Técnico del Proyecto.</li> <li>20. Número de usuarios aproximados que mínimo debe soportar es de: 9334 estudiantes y 183 docentes.</li> </ol> |
| <p><b>2. Servidor</b></p>            | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El proveedor debe ofrecer y garantizar el servicio de almacenamiento, operación y funcionamiento a través de un servidor web hosting dedicado.</li> <li>2. El proveedor deberá tener en cuenta todas licencias de software, hardware, insumos y demás necesarios para garantizar el funcionamiento correcto de la plataforma, sin que Up Holding incurra en gastos adicionales.</li> <li>3. El proveedor deberá soportar el pago del servidor de la nube hasta la finalización del proyecto.</li> </ol>   |
| <p><b>3. Soporte Técnico</b></p>     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nivel de servicio: El proveedor debe soportar a UP HOLDING con una mesa de ayuda virtual, vía correo electrónico, telefónico y/o presencial, que garantice la resolución de situaciones asociadas al funcionamiento de la plataforma y el soporte de usuarios, durante el periodo de prueba e implementación. Liquidado el contrato el proveedor deberá brindar una garantía o soporte técnico ante errores del software o bugs.</li> </ol>   |
| <p><b>4. Capacitaciones</b></p>      | <p>El proveedor debe entregar una capacitación mínima de 8 horas en la administración de la plataforma la cual debe incluir: Administración de cursos, administración de los usuarios, administración de actividades y módulos, principios básicos de personalización de la plataforma, gestión de informes. De igual manera debe suministrar un manual técnico y de usuario.</p>   |
| <p><b>5. Copias de seguridad</b></p> | <p>El proveedor deberá mantener como mínimo copias de seguridad de: a. Base(s) de Datos de la Plataforma (LMS), Repositorio de Contenidos, y de las demás aplicaciones que contenga la plataforma, la cual debe ser entregada de manera quincenal y/o cada vez que se requiera.</p>   |
| <p><b>6. Informes</b></p>            | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La plataforma debe permitir la generación de datos estadísticos como son: número de alumnos, recursos más vistos, actividades utilizadas y debe mostrar las calificaciones. Los informes estadísticos deben tener libertad para ser parametrizados.</li> </ol>  |

|                              |  |
|------------------------------|--|
|                              | <ol style="list-style-type: none"> <li>2. La visualización de los informes se podrá realizar desde la plataforma misma o exportarse a una tabla de archivo Excel o tabla de datos.</li> <li>3. La plataforma debe permitir gestionar la información de los cursos, permitiendo crear, ingresar, actualizar, borrar (borrada físico) y consultar.</li> </ol>  |
| <p><b>7. Entregables</b></p> | <p><b>Entorno Gamificado</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Un (1) entorno gamificado enfocado a un Entorno de aprendizaje a través de juegos y actividades interactivas con Acceso off line (algunos recursos) y seguimiento de avance a las actividades desarrolladas, con el fin de desarrollar competencias científicas, dirigido a estudiantes de básica secundaria y media.</li> <li>2. Capacitación amplia y suficiente al Equipo Técnico del Proyecto en Operación, Uso, Solución de Inconvenientes más frecuentes, Desarrollo y Cargue de nuevos recursos educativo en el entorno gamificado.</li> <li>3. Un (1) manual de uso y aprovechamiento del entorno gamificado en formato digital (PDF) y/o audiovisual (Video) que presenta las instrucciones de uso para que los docentes puedan acceder con facilidad y comprendan la pertinencia de estos recursos para el desarrollo de competencias científicas.</li> <li>4. Una (1) guía para la construcción y validación de recursos educativos del entorno gamificado que presente los criterios para la elaboración de recursos educativos que puedan ser ingresados al repositorio, así como criterios de validación en los que se evalúa la pertinencia, consistencia, coherencia de estos recursos con las características asignadas con el fin de asegurar la calidad de los recursos, y algunas ayudas tecnológicas, que les sirvan de base para el diseño de sus propios recursos.</li> <li>5. Una (1) guía para el cargue de nuevos recursos educativos al entorno gamificado.</li> <li>6. Luego de liquidado el contrato garantía técnico de 3 meses para errores de programación</li> <li>7. Código fuente de programación del entorno gamificado.</li> </ol> <p><b>Guía virtual de entrenamiento autónomo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Una (1) guía virtual e interactiva de entrenamiento autónomo para docentes de acuerdo con los parámetros y programa de entrenamiento desarrollado junto al equipo técnico del proyecto que interactúe con la plataforma educativa del proyecto y pueda operar tanto on line como off line.</li> <li>2. Código fuente de programación de la Guía virtual de entrenamiento autónomo (de ser necesario).</li> <li>3. Luego de liquidado el contrato garantía técnico de 3 meses para errores de programación.</li> </ol> |

**ENTRENAMIENTO EN HABILIDADES CIENTÍFICAS PARA DOCENTES**



El trabajo de formación y desarrollo de competencias científicas que deben realizar los docentes con sus estudiantes requiere de habilidades especiales por parte de los docentes que implican sus capacidades para la enseñanza. Por lo que, el Programa para el fortalecimiento y aplicación de habilidades científicas, se establece como espacio para acordar lineamientos que impacten el actuar de los docentes en lo que respecta al desarrollo de competencias científicas, precisar conceptos, planear estrategias y contribuir al fortalecimiento de habilidades científicas en los docentes, que sean útiles en los procesos de enseñanza. Para ello, se desarrollarán encuentros, tanto de carácter presencial como virtual.

El entrenamiento especializado reconoce que el desarrollo de competencias científicas requiere articular de manera precisa, los aspectos conceptuales o de conocimiento con los intereses de los estudiantes, a través de metodologías y didácticas que favorezcan las habilidades asociadas a estas competencias, como, por ejemplo, el pensamiento reflexivo y crítico, la comprensión del entorno, el reconocimiento de patrones y el análisis de ellos.

Como parte central del objetivo 1 del proyecto se encuentran los entrenamientos que se van a realizar a los docentes para el desarrollo de habilidades científicas y didácticas a los docentes. Para ello se tienen contemplados 2 encuentros por municipio a lo largo del proyecto donde cada encuentro tendrá un componente magistral y un componente personalizado en cada una de las instituciones. Tendrán una duración de 3 sesiones, una por día, de 6 horas cada una de acuerdo con la siguiente programación:

|   |   |  |                 |
|---|---|--|-----------------|
| <b>Día 1 –<br/>Capacitación<br/>Teórica</b>   | <b>Entrenamiento<br/>presencial<br/>(Reunión de<br/>docentes de<br/>ciencias básicas<br/>delegados en<br/>cada municipio)</b> | <b>Primera parte</b>   | <b>Duración</b> |
|   |   | Ponencia central sobre una línea de acción   | 1 hora          |
|   |   | Refrigerio   | 15 minutos      |
|   |   | Ponencia central sobre una línea de acción   | 1 hora          |
|   |   | Almuerzo   | 45 minutos      |
|   |   | <b>Segunda parte</b>   | <b>Duración</b> |
| Talleres de entrenamiento para el desarrollo de habilidades necesarias para aplicar in situ las dos líneas de acción seleccionadas. | 3 horas   |  |                 |
| <b>Día 2 –</b>  |   | Con previo aviso a los docentes delegados de la IE que se visita, se solicita el desarrollo de una sesión conjunta de clase utilizando la metodología que consideran que ha permitido a sus estudiantes adquirir | 3 horas         |

|   |  |           |
|---|--|-----------|
| <b>Punto de Partida para sistematización de experiencia</b> | habilidades científicas. En este encuentro, el entrenador ayuda a dinamizar la sesión según las indicaciones de los docentes y reúne las prácticas que más se han ajustado a este objetivo. (Refrigerios)  |           |
|   | Se realiza un encuentro entre los docentes y el entrenador para socializar las mejores prácticas y se realiza un intercambio de experiencias vivenciales. De esta parte del encuentro se deben generar unas pautas para el diseño de sesiones de clase que permitan desarrollar habilidades científicas. (Refrigerios) | 3 horas   |
| <b>Día 3 – Sistematización de Experiencias</b>              | Preguntas iniciales:<br>¿Para qué sistematizar?<br>¿Qué experiencias queremos sistematizar?<br>¿Qué aspectos centrales de esas experiencias interesa sistematizar?   | 0.5 horas |
|   | Recuperación del proceso vivido  | 1 horas   |
|   | Análisis, síntesis e interpretación crítica del proceso.   | 1 horas   |
|   | Punto de llegada Conclusiones y aprendizajes   | 0,5 horas |
|   | Encuentro Presencial de Red  | 3 horas   |

Para el desarrollo de las competencias en el marco del programa se trabajarán cinco líneas de acción:

**TABLA 2: LÍNEAS DE ACCIÓN DEL ENTRENAMIENTO**

| Línea de Acción    | Unidad Temática  |
|--------------------|--|
| Línea de acción 1: | Didáctica en la enseñanza de las ciencias                                      |
| Línea de acción 2: | Investigación en el aula   |
| Línea de acción 3: | Metodologías para el desarrollo de competencias científicas y de investigación |

|                    |   |
|--------------------|---|
| Línea de acción 4: | Creación de recursos educativos                                 |
| Línea de acción 5: | Metodologías y didácticas de enseñanza en tiempos de emergencia |

La coordinación de los encuentros presenciales será liderada por el equipo del proyecto, especialmente por razones logísticas, entre las que se encuentra la sistematización de la información; pero para mantener el enfoque de la Red de un trabajo constructivo y colaborativo se propiciarán metodologías dialógicas que resaltan las contribuciones de los docentes.

**TABLA 3: RELACIÓN DE MUNICIPIOS Y DOCENTES POR NODO**

| NODO         | MUNICIPIOS   | DOCENTES                  |
|--------------|--------------|---------------------------|
| Rivera       | Rivera       | 21                        |
|              | Aipe         | 3                         |
|              | Campoalegre  | 24                        |
| La Plata     | La Plata     | 36                        |
|              | La Argentina | 9                         |
| Garzón       | Garzón       | 24                        |
|              | Gigante      | 9                         |
|              | Guadalupe    | 9                         |
|              | El Agrado    | 3                         |
| San Agustín  | San Agustín  | 15                        |
|              | Timaná       | 12                        |
|              | Isnos        | 18                        |
| <b>TOTAL</b> | <b>12</b>    | <b>183 + 7 en reserva</b> |

**TABLA 4: INSUMOS REQUERIDOS EN LOS ENCUENTROS PRESENCIALES**

| CONCEPTO              | DESCRIPCIÓN INSUMO   | CANTIDAD                           |
|-----------------------|--|------------------------------------|
| <b>Talento Humano</b> | <p>Se requiere de un profesional en (economía o afines, ingeniería o afines, licenciatura o afines, áreas sociales o afines, ingenierías o afines) Con experiencia en formación y/o capacitaciones en las áreas de CTel o áreas de STEM o desarrollo de contenidos educativos virtuales o gamificación.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Brindar los lineamientos al equipo en las líneas temáticas del proyecto.</li> <li>Apoyo para selección, entrenamiento, orientación y acompañamiento de los capacitadores miembros del equipo técnico del proyecto.</li> <li>Apoyo en desarrollo de contenidos, material didáctico, actividades y evaluación de los cursos de entrenamiento.</li> <li>Apoyo en cargue de información y de contenidos de cursos a plataforma educativa.</li> <li>Apoyo en desarrollo de contenidos y material de la Guía de Entrenamiento Autónomo de docentes y el Entorno gamificado para estudiantes.</li> </ol> | Presentar mínimo una hoja de vida. |

|                               |   |   |
|-------------------------------|---|---|
|                               | f. Acompañamiento de la estrategia virtual y autónoma de los docentes.  |   |
|                               | <p>Coordinador de eventos<br/>         Profesional en áreas relacionadas al Marketing, comunicación social, relaciones públicas, administración de empresa, ingeniería o afines, con mínimo (2) años de experiencia certificada en diseño y/o coordinación de eventos o apoyo en eventos o actividades relacionadas:</p> <p>a) Realizar el acompañamiento para la realización de los eventos del proyecto<br/>         b) Acompañar al contratista para el cumplimiento técnico de las actividades y metas programadas sobre todo en convocatoria y registro de participantes.<br/>         c) Realizar el acompañamiento en la planeación y en los ejercicios de control planteados desde el plan de proyecto<br/>         d) Coordinar al equipo técnico para el desarrollo de los eventos<br/>         e) Garantizar refrigerios y las especificaciones logísticas entregadas en los pliegos<br/>         f) Mantener conexión con el encargado de comunicaciones del proyecto</p> | Presentar mínimo una hoja de vida.                    |
| <b>Infraestructura física</b> | <p>Alquiler o coordinación de espacio para capacitación con equipos audiovisuales y capacidad para mínimo 30 personas con protocolos de bioseguridad incluidos.</p> <p>Deberán presentar con la propuesta técnica los registros fotográficos de los posibles auditorios en los que llevarían a cabo las capacitaciones.</p>   | 36 auditorios   |
|                               | Mesa de recibo y listado de asistencia con información relevante (Nombre, identificación, sexo, edad, correo, teléfono, profesión, institución educativa, firma) del asistente al evento y taller diligenciado de manera clara de forma física y digital.   | Un (1) listado de asistencia por jornada              |
| <b>Maquinaria y equipo</b>    | Alquiler de un (1) computador por encuentro presencial por municipio  | (1) computador por encuentro presencial por municipio |
|                               | Alquiler de un (1) videobeam de respaldo en previsión de falla del perteneciente al recinto   | (1) videobeam por encuentro presencial                |

|   |  |  |
|---|--|--|
|   |  | por municipio  |
| <b>Promoción y divulgación</b><br><b>Material de identificación</b><br><b>equipo de trabajo</b> | Pendón del proyecto en cada evento   | Cinco (5) pendones<br><br>(Un (1) pendón por nodo + Un (1) de reserva) |
|   | Cuadernos para los Docentes de 100 hojas cuadriculado en pasta dura con logos del proyecto a una tinta y nombre de la capacitación   | 190 cuadernos  |
|   | Lapiceros de tinta negra con tapa, con el logo del proyecto  | 190 lapiceros  |
|   | Certificado de diplomado convalidado con Universidad de media carta 4X4 a color personalizado con el nombre del docente  | 190 certificados   |
|   | Carnet de identificación con la imagen del proyecto para el equipo técnico y el talento humano del contratista incluye porta carnet para facilitar su visualización            | 13 carnets de identificación con porta carnet para equipo del proyecto |
| <b>Refrigerios</b>  | Refrigerio que comprende un jugo de caja y un acompañante de pastelería como croissant, dedo de queso, pastel de pollo   | 210 refrigerios por encuentro por jornada por sesión                   |
|   | Estación de agua, café y snacks en cada salón  | Una (1) por encuentro por jornada por sesión                           |
| <b>Insumos o materiales</b>   | Impresión de formatos de asistencia. Se debe tomar asistencia por cada jornada de cada sesión de entrenamiento   | Las necesarias teniendo en cuenta todas las actividades                |
|   | Material de apoyo para el desarrollo del taller, paquete copias de material de innovación, impresión de kit pedagógicos por cada participante en el programa de entrenamientos | (De acuerdo a la oferta del oferente)                                  |
| <b>Tiquetes Aéreos</b>  | Tiquetes para el experto para apoyar y dar lineamientos al equipo (Ida y vuelta)   | Los trayectos  |

|                                   |  |                                       |
|-----------------------------------|--|---------------------------------------|
|                                   |  | que se requieran                      |
| <b>Viáticos y gastos de viaje</b> | Transporte para el capacitador para apoyar y dar lineamientos al equipo (Ida y vuelta) capacitadores.<br>Los Viáticos serán para cualquier subregión de Meta y se calcula por el promedio de viáticos de todas sus subregiones | Dependen de la propuesta del oferente |

**REFRIGERIOS (AM/PM):** El CONTRATISTA dispondrá que estos se suministren en los lugares donde se realicen las diferentes capacitaciones y tendrá las especificaciones. EL CONTRATISTA organizará y prestará el suministro de refrigerios, las personas a los que se dirige la capacitación y que autorice el supervisor. Las comidas tendrán las siguientes especificaciones de referencia, pero podrán tener intercambios por alimentos de similares características nutricionales y equivalentes a la porción indicada; esta se servirá en el de acuerdo con las instrucciones del SUPERVISOR, con antelación al evento. Se debe garantizar refrigerio por jornada de capacitación, en los talleres serán 2 refrigerios por participante.

**Entregables:**

- Registro fotográfico y audiovisual del desarrollo de cada uno de los encuentros identificando lugar y fecha del mismo.
- Base de datos de participantes sistematizada con información relevante para actividad docente y del proyecto determinada por Equipo Técnico
- Registro de asistencia
- Contenido programático
- Evaluaciones del evento y del capacitador
- Copia del informe final impresas debidamente foliadas y digitalizadas en un cd en cada informe.

Atentamente,

**MARISOL CARANTÓN AGUDELO**  
Representante Legal UP HOLDING S.A.S